

UNIDAD 13 : PROBABILIDAD Y ESTADÍSTICA

CARRERA DE CABALLOS - PROBABILIDAD



Esta actividad se puede hacer en pequeño grupo o con toda la clase, viendo la imagen del tablero de juego en la pizarra digital.

En la carrera participan 12 caballos, numerados del 1 al 12. Por turnos tiramos dos dados, sumamos la cantidad que sale y el caballo que tiene ese número avanza una casilla (hacemos una cruz en la casilla). Gana el caballo que antes llegue a meta.

Antes de empezar la carrera formularemos hipótesis. ¿Qué caballo ganará? ¿Hay algún caballo que no tiene ninguna posibilidad de ser el ganador?













Comenzamos el juego, vamos tirando los dados y los caballos van avanzando. El juego termina cuando un caballo llega a meta.

Volvemos a empezar con una nueva plantilla y volvemos a hacer la carrera. Realizamos una tercera carrera. ¿Qué ha pasado? ¿Son los mismos caballos los que ganan o son otros?

Reflexionamos porque siempre los caballos ganadores están en el mismo rango de números.



CARRERA DE CABALLOS

1 												
2 												
3 												
4 												
5 												
6 												
7 												
8 												
9 												
10 												
11 												
12 												

M

E

T

A